

Red Scrolls

Red Scrolls est un jeu de rôle narratif à secrets émergents, avec meneuse. Jouez scandales et complots dans une Chine impériale romancée. Vous agissez dans l'ombre dans un seul but : assurer la paix du royaume en gardant chaque personne à sa place.



Par *Ara*, sur une idée de *Germi* développée par *3dc* pour le Dixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.
Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA.

Vous travaillez pour la Section des Chrysanthèmes, appartenant officiellement au Bureau des Fleurs, dans une version fictive la Cité interdite de la dynastie Ming (XIV^e-XVII^e siècle).

Ne vous imaginez pas empereur ou impératrice, concubines ou mandarins, vous êtes de simples eunuques et servantes, œuvrant dans les coulisses pour garantir que rien ne bouge dans une cour pleine d'embûches, de traditions, de jalousies et de faux pas.

Vous êtes les petites mains de l'ombre, prêtes à tout pour assurer la paix de la Cité interdite et ainsi du pays entier, mais aussi pour conserver le secret de votre mission. Qui sait ? vous y gagnerez peut-être en rang dans un palais à la hiérarchie stricte, mais qui récompense l'ambition. Sauf si vos propres scandales vous rattrapent avant ça...

Vous allez ajuster des tenues, dérober des preuves de trahison, en planter d'autres, goûter des *dimsum* empoisonnés, faire disparaître des sandales boueuses ou ensanglantées et lâcher des plateaux couverts de mets au bon moment.



Vous êtes des Gardiennes en robes de soie, expertes en étiquette, généalogie, poisons, cuisine, conspirations, meurtres et préparation du thé. Vous allez tout mettre en œuvre pour révéler au grand jour la *bonne* vérité, celle qui préserve la paix, le *statu quo* et votre ambition. Vous protégerez l'Empereur Gaozong de tous les complots contre sa vie et son pouvoir; vous le débarrasserez de ses ennemis sans lui toucher un mot. Si les preuves de trahison vous échappent,

les inventer sera toujours une solution. Et si l'empereur lui-même commence à risquer la paix, vous saurez le maintenir exactement à sa place du Fils du Ciel.

Un seul mot d'ordre : la stabilité. Tant que la Cité interdite ne tremble pas, l'empire prospère. Les vrais piliers du royaume, qui seront oubliés, mais sauveront tant de vies en évitant les guerres, les renversements et rébellions, c'est vous.



La Section des Chrysanthèmes, financée par des comptabilités si détournées que personne ne comprend où va cet argent, a les moyens de ses ambitions. Votre statut d'eunuques et de servantes vous ouvre toutes les portes pourtant si fermées de la Cité impériale, tandis que les regards glissent sur vous comme de l'eau sur vos manches de soie. 2 contraintes vous limitent néanmoins : le temps et la discrétion. Vous agirez toujours dans l'ombre, sans jamais pouvoir tenir les rênes en pleine lumière, mais vous savez qu'un jour, vos machinations vous rattraperont. La Section des Chrysanthèmes vous jettera en pâture des rumeurs quand vous serez devenues trop ambitieuses ou dangereuses.

Chrysanthèmes

Les joueuses incarnent des eunuques et des servantes. Elles possèdent toutes un rôle officiel dans la Cité interdite : suivante d'une concubine, intendante, comptable, chargée du linge, préceptrice, danseuse, palefrenière, musicienne, cuisinière, astrologue, etc. N'importe quel rang qui n'est pas réservé aux riches ou aux nobles.

Les Chrysanthèmes sont définis par 4 traits qui vont de -3 à +3, librement répartis pour un total de 0 :

- *Intellect* : analyse, culture, philosophie
- *Sang-froid* : ténacité, mensonge, violence
- *Influence* : charisme, réseau, empathie
- *Discretion* : furtivité, subterfuge, agilité



En sus, chaque personnage possède 2 Spécialités liées à son métier, sa formation ou son passé. Exemples : poésie, astrologie, combat, généalogie, comptabilité, soin des chevaux, vol, médecine, botanique, poisons, arts.

Secret

Le Secret crée un dilemme ou met en cause sa réputation, il pourrait la faire chasser du palais, voire lui coûter la vie : elle est issue d'une famille disgraciée, est l'enfant cachée d'un ou une noble, a participé à un complot ou tenu de propos séditieux, a été accusée de sorcellerie ou de meurtre. D'autres secrets pourront s'ajouter par la suite, à noter aussi sur la fiche.

Vice

Le Vice représente une mauvaise habitude qui leur permet de relâcher la pression. Exemples : l'alcool, l'opium, les friandises rares, les paris, la collection obsessionnelle d'objets étranges. Cette addiction commence à un niveau de 1 à la création de personnage.

Afin que tout le monde passe un bon moment autour de la table, n'hésitez pas à utiliser une carte X et/ou des lignes et voiles.

Exemple de personnage

Nom

Xiang

Age

35 ans

Rôle

Cuisinière

Compétences spéciales

Cuisine, séduction

Traits

- 2

Intellect

3

Sans-Froid

1

Influence

-2

Discrétion

Manches Sales

Vice

Perd tout son argent au jeu de go.

Niveau

1

Secrets

A vécu une intense histoire d'amour clandestine avec une générale mariée, envoyée en exil après une défaite.

Relations

General Zhi en exil



La Chrysanthème grise

C'est le rôle de la meneuse de jeu. La Chrysanthème grise est votre supérieure hiérarchique, sa loyauté envers la Section des Chrysanthèmes ne laisse aucun doute. Elle vous protégera, peut se montrer compréhensive et même généreuse, mais son exigence force le respect.

Elle porte un masque couleur perle incrusté de pétales de nacre, une robe argentée sobre et nul n'a jamais vu son visage. Un jour, elle léguera son masque à sa successeuse, peut-être l'un d'entre vous ?

La Chrysanthème Grise vous confiera vos missions, les bourdes à éviter ou provoquer, les attentats à contrôler. Elle exposera les informations qui lui paraissent nécessaires, ce qui n'inclut généralement pas les vrais enjeux, présentera les personnes impliquées, vous donnera des fonds et des objets utiles, et vous préviendra des risques. C'est elle qui, à la fin, vous récompensera, si vous le méritez.

Son rôle de rappeler aux joueuses le coût de leurs actions et les placer face à des dilemmes moraux. Elle connaît des secrets inavouables sur chacune de ses subalternes, joueuses comprises, et doit maintenir un rythme et une tension constante.

Le Bureau des Fleurs

Le Bureau des Fleurs est responsable de la vie quotidienne du palais impérial. Cette charge, qui semble modeste, se révèle capitale. L'Empereur, l'Impératrice et les concubines ne quittent jamais la Cité interdite et ne sont entourés que de leurs eunuques et servantes, qui ont bien plus de pouvoir qu'il n'y paraît, car ils sont leur interface avec l'Empire du Milieu.

Quelques exemples de leurs charges :

- Trier et écrire le courrier impérial
- Gérer les cuisines et réserves

- Tenir les agendas du couple impérial (et ainsi, décider de quand et qui, ministres compris-es, a le droit de leur parler ou non)
- Gérer les domestiques et gardes impériaux, leur avancement, paye et renvoi
- S'assurer du bien-être de toute la famille impériale (le couple impérial et concubines, ainsi que tous les descendants)
- Tenir la généalogie de la famille impériale
- Accomplir les rituels

La Section des Chrysanthèmes

La Section des Chrysanthèmes est officiellement une modeste partie du Bureau des Fleurs, une sous-organisation dont la charge est l'harmonie à l'intérieur de la Cité interdite. Dans la réalité, elle a été fondée il y a 10 ans et ne prend ses ordres que du plus haut, à travers la bouche de la Chrysanthème Grise. Son rôle est de trou-



ver des informations et des leviers sur tous les membres du gouvernement (du ministre jusqu'au simple comptable), de déjouer les complots et de manigancer, afin d'éviter tout trouble.

Le maître mot n'est pas l'équité, la loyauté ou la moralité, c'est la paix. Rien ni personne ne doit quitter sa juste place. Une dispute entre les ministres ou la maladresse d'une concubine peut mener par ricochets à des catastrophes hors de la Cité interdite causant des milliers de morts : guerre civile, renversement du pouvoir, famine par une mauvaise administration.

Il faudra plusieurs parties aux joueuses pour se rendre compte que ce n'est pas l'Empereur qui souffle à l'oreille de la Chrysanthème grise, mais bien l'Impératrice Wu. Elle ne le fait pas d'ailleurs (principalement) par ambition, mais bien parce que Gaozong se fiche complètement de la politique et lui laisse volontiers les rênes du pouvoir; tant que cela ne se sait pas.

Si elles découvrent le pot aux roses, les joueuses pourront trahir la Section des Chrysanthèmes, mais pour cela, elles ont intérêt à recueillir assez de preuves : l'Impératrice a le bras long. Elles pourront aussi décider de trouver une façon de négocier avec Wu pour restreindre son influence, ou au contraire, aller dans son sens et l'aider en toute connaissance de cause.

Le Mandat du Ciel



L'Empereur est désigné par les dieux : il a le Mandat du Ciel et se nomme Fils du Ciel. Ce n'est pas un droit divin de naissance, c'est quelque chose qu'il peut perdre et qu'autrui peut gagner, même sans aucun lien de sang.

Si des catastrophes ou des malheurs adviennent dans le royaume, c'est le signe que les Dieux sont mécontents de l'Empereur qu'ils ont choisi et lui révoquent sa prérogative à gouverner. Généraux, ministres et ambitieux peuvent alors comploter et prendre les armes en clamant avoir reçu le Mandat du Ciel.

C'est la raison pour laquelle l'Empereur doit toujours paraître béni des Dieux, puissant et respecté. Peu importe ses envies ou décisions, jamais le peuple ne doit douter de sa faveur divine. Trop de guerres civiles ont déjà déchiré l'Empire du Milieu.

La Cité interdite

La Cité interdite est un immense palais, une ville dans la ville, construit il y a peu à Beijing, capitale de l'empire.



Empereur Gaozong

L'Empereur Gaozong, à la tête de toute la Chine, est un homme désintéressé de la politique, qui aurait préféré vivre simplement et pouvoir exclusivement se consacrer à ses passions : le combat de grillons, la musique et le jeu de go.

Impératrice Wu

C'est la 1^{re} femme de Gaozong, la 2^{ne} personne de l'empire en termes de rang. Elle est entrée dans le palais en tant que simple concubine, mais est rapidement devenue la favorite de Gaozong, qui l'a choisie comme impératrice. Sa fine connaissance politique, sa culture et son ambition sont réputées bien au-delà de la Chine.



Princesse Liu

C'est, pour le moment, la seule enfant de Wu et Gaozong. Âgée de 6 ans, elle ne peut pas officiellement prendre la suite de son père. On attend toujours l'arrivée d'un frère, qui consoliderait le pouvoir de Gaozong, mais aussi de l'Impératrice, qui pourrait se faire détrôner par une concubine ayant donné un fils à l'Empereur.



Concubines

L'Empereur a épousé plusieurs concubines, issues de la haute noblesse, qui vivent recluses dans la Cité interdite. Elles n'ont pas pour autant une vie étroite, ont accès à l'éducation, à des arts et divertissements raffinés et sont réputées pour certaines pour leur sagesse, leur éloquence, leurs créations, leur grâce ou leur courage.

Ministres, gouverneurs et généraux

Bien que le pouvoir réside officiellement exclusivement entre les mains de Gaozong, des ministres et de nombreux fonctionnaires gèrent les différents aspects de l'Empire. Il y a 6 ministères : Rites, Armées, Finances, Justice, Travaux publics et Rites. Des généraux d'armée et des gouverneurs de province exercent également une influence importante, et cherchent sans cesse à s'approcher de l'Empereur ou à le renverser.

Regles de courtoisie

De très nombreux protocoles régissent la vie de la Cité interdite, en manquer un peut suffire à faire tomber en disgrâce ! Il y a cependant 2 types de règles, celles qui ne peuvent en aucun cas être pardonnées, et celles qui servent surtout ceux contre qui on cherchait une excuse.

Règles impératives

- Ne jamais se trouver au nord de l'Empereur, que ce soit dans une pièce ou lors de ses déplacements dans la Cité interdite.
- Ne jamais marcher devant l'Empereur; ni de ne pas respecter la hiérarchie entre les différents rangs lors des rituels. Plus on est proches généalogiquement du couple impérial, plus on peut s'en tenir proche.
- Le jaune ne peut être porté que par l'Empereur.

Règles plus souples

- Ne jamais tourner le dos à l'Empereur (on s'éloigne à petits pas à reculons).
- Ne jamais parler avant quelqu'un d'un rang supérieur; ni quitter une pièce sans qu'il nous congédie.
- Le symbole du phénix est réservé à l'impératrice, celui du dragon, à l'Empereur.

Les joueuses peuvent inventer d'autres règles, mais elles pourront être ensuite utilisées contre elles.

Resolution d'action

Lorsqu'une joueuse entreprend une action décisive, elle annonce l'intention de son personnage et lance 3D6 + Trait. Si sa spécialité s'applique, elle bénéficie d'1D6 supplémentaire.

Score	Nom	Effet
9 et - (quand risqué)	Échec critique	Uniquement quand l'action est très risquée ou liée à son Secret ou son Vice. La meneuse doit prévenir du risque avant le jet. Échec + Révélation (p. 12)
9 et - (ordinaire)	Échec avec rebondissement	L'affaire se complique. La joueuse peut proposer une idée de conséquence négative, sinon, la meneuse s'en charge.
10 - 14	Réussite mitigée	La joueuse choisit : <ul style="list-style-type: none">– Réussite avec une complication imprévue– Échec avec une opportunité
15 et +	Réussite éclatante	L'action se passe selon le récit de la joueuse en cohérence avec l'histoire, avec en plus une conséquence positive imprévue.

Manches sales

Ce n'est un secret pour personne, pour arriver à ses fins, il faut parfois se remonter les manches. Si une joueuse prend des risques en agissant elle-même sur le terrain et qu'elle rencontre une difficulté, son personnage pourra gagner 1 ou 2 jetons de Manches Sales pour obtenir un avantage mécanique immédiat.

Les joueuses commencent la partie sans aucun jeton de Manches Sales. Pensez à toujours mettre un double du jeton sur la fiche de Section (p. 25).

1 jeton	2 jetons
Relancer un jet (1 fois par jet)	Transformer une Réussite mitigée en une Réussite éclatante
OU	OU
Obtenir instantanément une information ou un levier mineur sur un PNJ mineur.	Obtenir un accès immédiat à un lieu, une ressource ou une information normalement insaisissable.

Révélation

Plus une joueuse se salit les manches, plus le risque que son passé refasse surface grandit. La meneuse révèle un élément trouble de son passé dans 2 cas :

- Un seuil est franchi (à 3 et 5 jetons de Manches Sales) ;
- La joueuse fait un échec critique : elle obtient 9 ou moins sur une action particulièrement risquée ou liée à son secret ou vice.

Relâcher la pression

Pour relâcher la pression, une joueuse peut s'adonner à son Vice : elle décrit la scène, perd 2 jetons de Manches Sales et augmente son Vice de +1. Puis elle doit lancer 3d6 - Vice. Si elle fait 10 ou moins,

elle subit une conséquence narrative fâcheuse, la meneuse lui pose une question chargée. Par exemple, quelle information as-tu révélée malgré toi dans ton ivresse ?

Red Scrolls

N'étant pas taillées pour l'action, les joueuses peuvent aussi être amenées à laisser à d'autres s'occuper des détails : cambriolage, assassinat, diffusion de rumeurs, contrebande d'un objet prohibé... C'est toujours le cas quand elles cherchent à agir en dehors de la Cité interdite : comme elles sont rattachées à la cour impériale, elles n'ont jamais le droit d'en sortir. Mais cela peut aussi être un choix dans l'enceinte du palais par manque de compétence ou pour éviter des risques.

Les joueuses vont alors utiliser les secrets qu'elles ou d'autres membres de la Section des Chrysanthèmes ont récupérés dans leurs aventures précédentes. Tous ces petits vices cachés, complots mineurs, indiscretions et faux pas, sont soigneusement conservés dans des rouleaux rouges, scrupuleusement archivés dans le pavillon de leur organisation : les Red Scrolls. La meneuse fixe le coût en Red Scrolls, entre 1 et 3, selon la complexité.

En début de partie, l'équipe bénéficie d'autant de Red Scrolls qu'il y a de joueuses +1. Matérialisez-les par des jetons sur la fiche de groupe, c'est une ressource commune où chacune peut piocher librement.





Cartes Red Scrolls

Les cartes Red Scrolls sont une source d'inspiration pour des dossiers compromettants, affaires étouffées et autres secrets enfouis. Joueuses et meneuse peuvent en piocher pour stimuler leur créativité quand elles ont besoin d'inventer un levier contre quelqu'un. Des thèmes aident à choisir le bon type.

Lien compromettant

A été fiancé-e à quelqu'un dont la famille a comploté contre le précédent empereur. A rompu officiellement les fiançailles à la révélation de l'affaire, mais les rumeurs disent que le mariage a eu lieu en secret.

Lien compromettant

Est l'enfant d'une famille de petite noblesse, mais une noble de haut rang l'a toujours protégé-e. On raconte que ce serait sa véritable mère, l'ayant abandonné-e car né-e hors mariage. Des servantes ont vu la même tache de naissance sur leur épaule.

Vice cache

Son ou sa domestique n'a pas de doute, cette personne est si obsédée par la fidélité de sa moitié (pourtant innocente) qu'elle a recours à des malédictions parfaitement interdites !

Vice cache

Les lavandières n'ont aucun mal à le dire : cette personne est si avare que tous les draps de son pavillon sont troués ! Sans même parler des habits, elles ont bien vu que les tissus restent les mêmes, toujours recoupés, depuis une dizaine de saisons.



Vice cache

Toutes les personnes en cuisine le savent : cette personne est si gloutonne qu'elle réclame des repas fastueux même en période de deuil impérial.



Inculture

A écrit des centaines de compliments ratés à un-e noble qui l'avait charmé-e. Ils sont tous si mauvais qu'ils n'ont jamais été envoyés, mais devinez qui a vidé la corbeille ?

Inculture

Quelques années plus tôt, a confondu devant la princesse Tchouang Tseu et Lao Tseu [2 philosophes essentiels] en attribuant un aphorisme.
Quelle inculture !

Inculture

Ce membre de l'administration aurait triché aux examens mandarinaux en brochant des citations sur sa manche. Un scandale qui pourrait lui valoir sa place et même l'exil !

Erreurs et echecs

Quelques années plus tôt, un prisonnier a disparu sous sa garde. Un cousin l'a protégé-e de toute sanction en proclamant être à son chevet alors qu'il était gravement malade, mais iel était à combat de criquets, dilapidant sa paye avec des domestiques.

Erreurs et echecs

Seul quelqu'un qui travaille aux cuisines aurait pu le remarquer; il y a tricherie sur les commandes de taro et jujube, qui manquent toujours ! Une enquête rapide des Chrysanthèmes a désigné cette personne comme coupable, mais n'a pour le moment rien révélé.

Coup de theatre

Au début de la partie, dès que le jeu commence, la meneuse pose sur la fiche de Section un minuteur réglé pour sonner toutes les 30 minutes. Quand il retentit, elle lance 3D6 et une révélation publique de l'affaire survient, tandis que l'équipe récupère un jeton Red Scrolls.

<i>Score</i>	<i>Gravite</i>	<i>Exemple</i>
3 - 6	Négligeable	Repéré par un-e domestique, dont le silence peut être acheté
7 - 10	Problématique	Les rumeurs courent dans toute la Cité interdite, mais n'ont atteint aucune oreille importante
11 - 14	Majeure	Chansons populaires, railleries dans les marchés, pamphlets : la rumeur a quitté la Cité interdite
15 - 18	Catastrophique	Découvert par un-e général-e de guerre, une cour étrangère : des preuves publiques sont connues de tous



Disgrâce

La Disgrâce est la somme des scores de Manches Sales des joueuses. Si certains agissements venaient à se savoir, cela entacherait la réputation de la cour et de la Section, et compliquerait la réussite de la mission.

À chaque seuil de Disgrâce [tous les 2 fois le nombre de joueuses], la meneuse annonce un nouveau rouleau compromettant révélé sur la Section des Chrysanthèmes.

Une fois atteint l'ultime niveau, la Section subit un renversement. Soit tous ses membres (sauf la cheffe) sont renvoyés du palais, soit la Chrysanthème grise livre un bouc émissaire. La décision est collective, mais celle qui se sacrifie a le dernier mot. Si une telle décision est

actée, la joueuse est mise hors jeu. L'un de ses secrets est divulgué, faisant d'elle la coupable parfaite pour la cour.

Si l'on joue en campagne, la joueuse pourra revenir après quelques parties, si elle trouve une façon pour rentrer en grâce, et jouer en attendant l'un des personnages non joueurs qu'il lui a plu (avec les mêmes règles que d'habitude).

La Disgrâce est alors remise à 0, chaque joueuse perd tous ses jetons de Manches sales. L'ardoise est effacée, personne ne soupçonne plus le rôle caché des membres de la Section.





Deroulement d'une partie

Prémonition

La meneuse raconte une brève scène d'introduction, semblant anecdotique ou décorrélée des missions des personnages : un cri dans la nuit, une arrestation à l'aube, une main glissant quelque chose dans un plat, des regards trop complices échangés derrière un éventail, deux bébés pleurant...

La prémonition peut être un événement se déroulant avant l'histoire, ou une conclusion du scénario en flash-back. Cela pourrait amener à modifier ce qu'on croyait y voir ; typiquement, une arrestation ou une mort qui se révéleraient fausses pour piéger quelqu'un.

Introduction

Les joueuses racontent brièvement ce qu'elles font au même moment (scène de vie, travail de domestique, etc.), puis elles remarquent un chrysanthème dans le décor : le signal de se rendre auprès de la Chrysanthème grise, dans un petit pavillon sobre situé à l'Est, à l'intérieur de la Cité interdite.

Définition des objectifs de la mission

La Chrysanthème grise présente la cible puis évoque l'objectif à atteindre et les raisons de l'action des personnages. Elle expose les risques attendus, les personnes concernées et les soupçons pesant sur elles, et leur donne généralement une date limite, avant laquelle tout doit être réglé pour éviter un désastre.

Durant cette phase, les joueuses peuvent proposer des risques supplémentaires pour gagner des points de Red Scrolls : inventer des rumeurs sur elles-mêmes ou ajouter des secrets dans leur passé, des ennemis qui pourraient aider les comploteurs, des enjeux comme la venue d'émissaires, une guerre imminente ou encore un rituel qui ne peut être dérangé sans perturber la sérénité du palais. Cela offre entre 1 et 3 jetons de Red Scrolls

aux joueuses, selon le niveau de complexité ajouté au scénario, d'après la meneuse.

Ordre des scènes

La partie est rythmée par des séquences, elles-mêmes divisées en scènes. Chaque joueuse doit participer à au moins une scène par séquence.

La 1^{re} séquence est l'exposition, où les personnages cherchent à remplir la mission.

Dans la 2^{de}, elles agissent pour élucider les difficultés et sont confrontées à de fausses pistes, de nouvelles adversités, rendant le premier objectif inaccessible.

Dans la 3^e, elles surmontent les obstacles un à un. Il peut y avoir des dilemmes moraux : la solution pour la paix se révèle rarement la plus juste.

Dans la dernière, elles résolvent leur mission.

La séquence de conclusion se déroule toujours de la même façon. Les personnages sont assis dans le pavillon de la Section des Chrysanthèmes, devant leur cheffe, une tasse de thé vert et des friandises.

Elle lit leur rapport sur un rouleau et détermine si la mission est un succès, puis expose ses conséquences. La réussite devrait toujours avoir un goût doux-amer, être en demi-teinte du point de vue de la moralité et amener à l'envie d'aller plus loin.



Épilogue

Chaque joueuse peut, si elle le désire, raconter une scène d'épilogue (avec ses proches, exilée au loin si elle a échoué, etc.).

Ton du jeu

Le jeu se veut léger et n'a pas de vocation d'être réaliste ni historique. Le cadre de la Cité interdite est une occasion d'en apprendre plus sur la culture chinoise, mais c'est surtout un paysage pour manigancer des intrigues de cour.

Le jeu est volontairement uchronique sur de nombreux aspects. Notamment, je vous invite à limiter très fortement le sexisme de l'époque. Mettez des ministres femmes, des hommes aux cuisines !

Pour des raisons similaires de fun, l'uchronie inclut une acceptation complète de toutes les questions LGBTQIA+. C'est un scandale que la concubine envoie des mots doux à une riche notable à cause de son statut marié, c'est tout !

Le personnage de l'impératrice Wu est une invention, fortement inspirée de la célèbre Wu Zetian, seule femme à porter le titre d'Empereur et qui a régné pendant 15 ans et épousé Gaozong, mais au VII^e siècle.



Scenario : Empoisonnement à la cour

Ce scénario est inspiré des *Carnets de l'apothicaire*.

La noble épouse impériale Hua souffre de maux de tête violents, alors qu'elle cache encore sa grossesse. Si son enfant survit, cela pourrait changer les équilibres à la cour, solidifier le pouvoir de l'Empereur, mais diminuer celui de l'Impératrice Wu et des autres

concubines. La famille Hua est très riche et avoir fourni un potentiel héritier renforcerait le rôle de la ministre des Travaux publics, cousine de l'épouse impériale.

Il y a bien des pistes sur qui est responsable de l'empoisonnement, qui pourront être créées par les joueuses elles-mêmes en explorant et en utilisant des Red Scrolls.

Quelques idées : maquillage au plomb, allergie à certains aliments, sorcellerie. Une voie intéressante est la ministre, qui donnerait des migraines à sa cousine avec des parfums toxiques. Ils ne la tueront pas, mais lui causent des maux de tête et des troubles visuels. Elle ne cherche pas à nuire à sa parente, mais utilise ce moindre mal pour forcer le palais à renforcer la sécurité autour de l'épouse, et



au passage espère la débarrasser d'une de ces rivales, peu importe qui est désigné coupable. Cependant, les joueuses peuvent inventer une autre histoire tout aussi amusante.

La Section des Chrysanthèmes a pour rôle de protéger la noble épouse Hua mais surtout, de mettre fin à toutes les dissensions dans la Cité alors que la paranoïa monte à son comble.

En campagne, la meneuse peut insister surtout le premier point, et laisse entendre que la survie de Hua et de son enfant à naître n'est pas si importante, ce qui pourra mettre la puce à l'oreille des joueuses sur qui est réellement derrière la Chrysanthème grise.

Jouer en campagne

Si la table souhaite jouer en campagne, la meneuse peut créer des factions dans la cour, avec leurs chef-fes et objectifs, se faisant la guerre derrière des sourires polis.

La campagne peut également se concentrer sur la découverte progressive du rôle de Wu et la réaction des joueuses. La dénonceront-elles ? Manœuvreront-elles pour redonner le pouvoir à l'Empereur, qui n'en veut pas ? À un de ces cousins plus ambitieux ? Ou pourquoi pas, reprendre les fils du pantin à leur compte ?

Inspirations

Series : *Au service de la France* de Halin et Yerlès, *Scandal* de Shonda Rhimes, *X-Files* de Chris Carter, *Les Carnets de l'Apothicaire* de Natsu Hyuga, *Raven of the Inner Palace* de Koko Shirakawa

Livres : *Sbires* de Natalie Zina Walschots

Films : les *Detective Dee*, Tsui Hark

Jeux de rôle : *Factotums* de Mickaël « Shlopoto » Janod

Matériel de jeu : 4D6, des jetons de deux couleurs, un minuteur et des cartes Red Scrolls

Illustrations : toutes les peintures sont issues du [Art Institute Chicago](https://www.artinstitutechicago.org/), sauf celles des pages 1, 7, 9 et les bordures, qui sont issues de Wikimedia Commons. Elles sont toutes dans le domaine public.



Red Scrolls - Fiche PJ

Nom

Manches Sales

Age

Rôle

Compétences spéciales

Vice

Niveau

Traits

☐

Intellect

☐

Sans-Froid

☐

Influence

☐

Discretion

Secrets

Relations

Red Scrolls - Fiche Section

Disgrace

PD

Scandale

Scandale

Renversement

Boue crasseuse

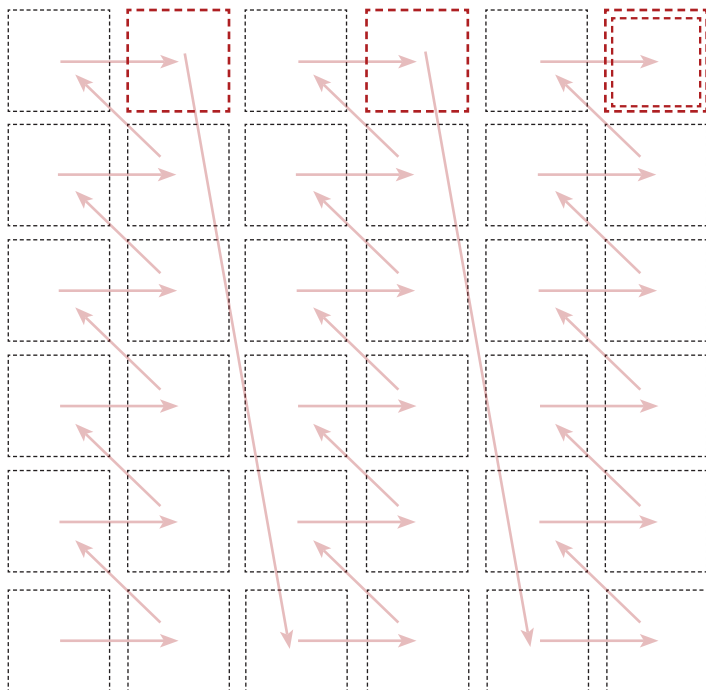
2

3

4

5

6





*Reserve Red
Scrolls*

